

12. Сорокин П.А. Социальная и культурная динамика: Исследование изменений в больших системах искусства, истины, этики, права и обществ / П. Сорокин. — СПб.: Рус. Христиан. гуманитар. Ин-т, 2000. — 1054 с.
13. Степин В.С. Классика, неклассика, постнеклассика: критерии различения / В.С. Степин // Постнеклассика: философия, наука, культура: Коллективная монография / Отв. ред. Л.П. Киященко и В.С. Степин. — СПб., 2009. — С. 249 – 295.
14. Танаев В.М. Практическая психология управления / В. Танаев, И.Карнаух. — М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2004. — 304с.
15. Танаев В.М. Типология социальной и культурной динамики: Карл-Густав Юнг – Питирим
16. Сорокин – Лев Гумилев / В.М. Танаев // Российский человек в «разломе эпох»: quo vadis?: материалы ХУ Международной научно-практической конференции Гуманитарного университета, 26-27 апреля 2012 года: доклады / Редкол. Л.А.Закс и др.: в 2т. — Екатеринбург: Гуманитарный университет, 2012. — Т.1. — С.287-290.
- Юнг К.-Г. Психологические типы/ Карл-Густав Юнг;пер. Софии Лорие (под ред. В. Зеленского)-М.:Эксмо-Пресс,2001.-480с.

УДК 2

РЕАЛИЗАЦИЯ ОБРАЗОВ РЕЛИГИОЗНОЙ МИФОЛОГИИ Г. Ф. ЛАВКРАФТА В СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Глазунов Андрей Анатольевич

магистрант 2 курса, направление «Религиоведение»,

ФГАОУ ВО «Уральский федеральный университет имени первого

Президента России Б. Н. Ельцина»

г. Екатеринбург

andre.anat.glazunov@yandex.ru

АННОТАЦИЯ: статья посвящена особенностям воплощения в компьютерных играх образов религиозной мифологии Говарда Лавкрафта.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: компьютерные игры, Вселенная Лавкрафта, миры Ктулху, хтонические образы.

ABSTRACT: the article is devoted to the peculiarities of the embodiment of the images of Howard Lovecraft's religious mythology in computer games.

KEY WORDS: computer games, Lovecraft's universe, the worlds of Cthulhu, chthonic images.

Введение. Создав богатую сюжетами и образами религиозно-мифологическую систему, Лавкрафт стал законодателем жанра сверхъестественного ужаса, где человечеству противостоят инопланетные расы, хтонические существа и космические божества, пришедшие из «кошмарных неестественных глубин равнодушной Вселенной» [1]. Эта система приобрела в широких кругах культовый статус. Особенный интерес представляет то, как образы из работ Лавкрафта были воплощены в такую

популярную в наше время среду, как компьютерные игры. Что эти образы приобретают, а что теряют при переносе из пространства текста в виртуальное пространство компьютерной игры? В данной статье этот перенос будет рассмотрен на примере самых популярных образов религиозной мифологии Лавкрафта в тех компьютерных играх 2000–2019 гг., где они непосредственно появляются.

Методы. В работе были использованы сравнительный метод и герменевтический метод Г.-Г. Гадамера

Результаты. Для анализа были взяты повести и рассказы Говарда Филлипса Лавкрафта из цикла «Мифов Ктулху»: «Дагон» (1917), «Мгла над Инсмутом» (1931), «Зов Ктулху» (1926), «За гранью времен» (1936) и компьютерные игры: survival horror/шутер от первого лица Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (2006), RPG/survival horror Call of Cthulhu (2018), rogue like шутер от первого лица Eldritch (2013), action-adventure с открытым миром The Sinking City (2019). В качестве примера рассмотрим образ Ктулху, который описан Лавкрафтом в повести «Зов Ктулху»: «...чудовище неопределенно антропоидного вида, однако ж с головой как у спрута, с клубком щупалец вместо лица, с чешуйчатым, явно эластичным телом, с гигантскими когтями на задних и передних лапах и длинными, узкими крыльями за спиной» [2, С. 110].

Ктулху появляется в игре Call of Cthulhu 2018 года выпуска. Его появление происходит в одной из концовок игры. Появляется он всего на несколько секунд в тумане с дождем, освещаемый вспышками молний [7].

Интерпретация результатов. Из-за такого способа представления сложно определить, является ли Ктулху желеобразным и липким, но четко можно отметить эластичность его тела. О запахе и звуках тоже ничего сказать нельзя. По внешнему виду он почти полностью соответствует описанию Лавкрафта. Фигура Ктулху представлена именно в такой сцене неслучайно. Молнии, дождь и туман позволяют показать всю зловещую и таинственную мощь Ктулху, его противоестественную сущность. Однако стоит заметить, что такая визуализация образа создает его цельность, из-за чего нельзя сказать, что неопикуемость образа сохраняется.

Выводы. Разработчики игр тщательно подходят к переносу образов религиозной мифологии Говарда Филлипса Лавкрафта из пространства текста в пространство видеоигры, стремясь к тому, чтобы, будучи перенесенными, данные образы сохранили изначальный смысл, который кроется в атмосфере противоестественности и хтонической силы, а также передаче через образ сверхъестественного ужаса. Характерная для лавкрафтианских ужасов неопикуемость не функционирует.